revista digital
Edição 16

# ARKADE

www.arkade.com.br

REVIEW
## ENSLAVED

REVIEW
## CIVILIZATION V

ISSN 2175 - 4071

# CASTLEVANIA
# LORDS OF SHADOW

E AINDA:

- X360: GUITAR HERO 6
- WII: KIRBY'S EPIC YARN
- PC: FINAL FANTASY XIV
- PS3: FORMULA 1 2010

TESTAMOS O PLAYSTATION MOVE!

# APOIO



Livrarias Curitiba




GREENPEACE






LUCIANO AUGUSTO
TREINAMENTOS PROFISSIONAIS

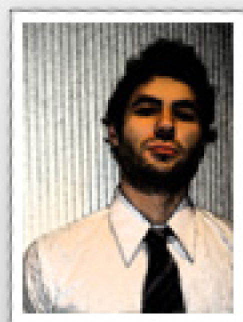



Pixel3
editora digital

SUA MARCA AQUI!

revista digital
# ARKADE
games / tecnologia / cultura

Editorial



**Editor Chefe:**
Raphael Castro Cabrera

**Equipe Editorial:**
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

**Design/Ilustração**
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

**Redação/Revisão:**
Fábio Torres

**Colaboradores:**
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Yuri Al'Hanati
Loara Feix

**Agradecimentos:**
Pedro C. Vasconcelos
Luiz Fernando Meireles
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

## O retorno dos side-scrollers

Todo gamer que pegou a fase do NES, Mega-Drive e Super Nintendo sabe o quanto os jogos de plataforma eram populares naquela época. Pela limitação gráfica dos consoles, os jogos plataformas side-scrollers eram tão comuns quanto os FPS´s são hoje em dia, mas um belo dia uma transição aconteceu. Com o lançamento dos consoles de 5ª geração, tal como o Nintendo 64 e o Playstation, várias franquias de jogos de plataforma sofreram uma evolução gráfica do 2D para o 3D, o que afetou bastante a sua jogabilidade. Algumas destas mudanças foram boas, tal como em Super Mario 64, mas outras nem tanto, como Sonic Adventures e Castlevania 64. Havia quem dissesse que os platformers 2D estivessem caminhando ao esquecimento. Ironicamente, nesta última geração, mesmo com todo seu processamento gráfico, óculos 3D e controles via movimento, o antigo e simples gênero vem retornando com força graças a títulos como New Super Mario Bros., Sonic 4, Limbo, Kirby´s Epic Yarn (analisado nesta edição) e o ainda inédito Donkey Kong Country Returns. Muito disto se deve aos jogos via download e produtores independentes, que prezam pela simplicidade com criatividade. Os gamers agradecem!

Raphael Cabrera

**Revista Arkade-** Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br



# SUMÁRIO

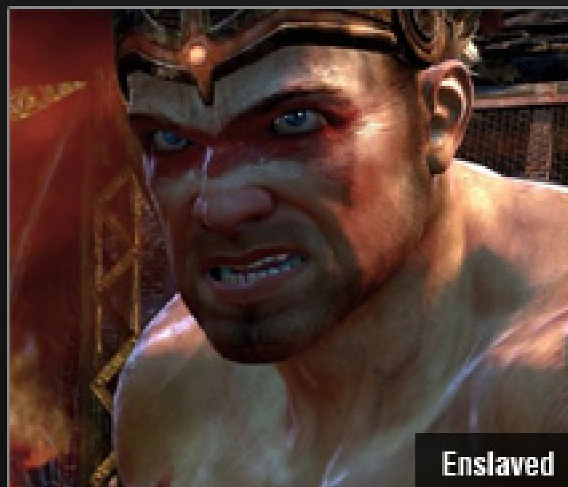




Civilization V




F1 2010



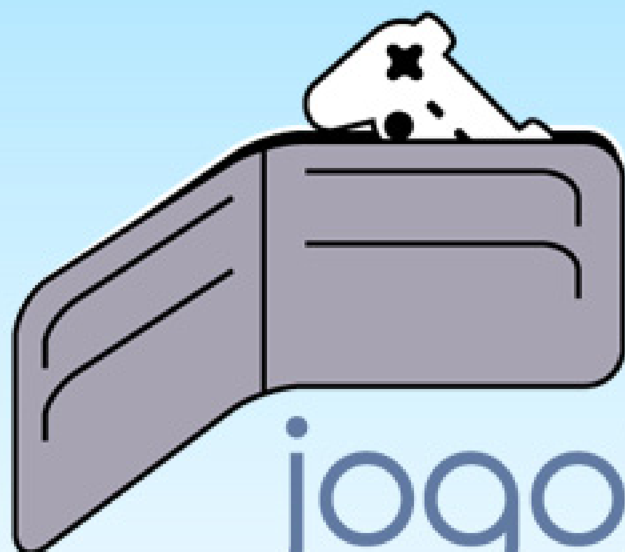
Enslaved

Castlevania: Lords of Shadow


Guitar Hero: Warriors of Rock


Testamos o Playstation Move!

# A ARKADE APOIA O PROJETO




O projeto Jogo Justo visa diminuir a carga tributária imposta em cima de jogos, consoles e periféricos importados. O objetivo do projeto é que, com a diminuição da carga, o público brasileiro possa ter mais contato com os games e assim a cultura gamer no país possa crescer. Como consequência disto, o mercado nacional irá se desenvolver, além da possibilidade de mais produtoras se instalarem no Brasil, gerando, de forma gradativa, mais empregos e jogos para todos nós.

**Saiba mais sobre o projeto clicando aqui:**

**WWW.JOGOJUSTO.COM.BR**

# CARTAS

## OS TROLLS DOS JOGOS ONLINE

Abri a revista (edição 15) e já gostei muito do texto escrito pelo Raphael Cabrera sobre atitudes em rede. Eu só quero adicionar algumas coisas: Você que está a jogar online, saiba que quando você se conecta na internet, você NUNCA é anônimo. Todo mundo sabe que na internet existe o número de IP. Não importa que o seu usuário no steam, ou na xbox live, seja americano. O seu IP sempre será nacional, e se você se comportar mal terá que arcar com as conseguências.
**Eduardo M. S. M.**

**Arkade** - Boa observação, Eduardo, é bom saber que não estamos sozinhos na luta contra os trolls dos jogos online.

## PARABENIZAÇÃO

Buenas pessoal. Tenho 42 anos e sempre fui apaixonado por games desde a infancia. Encontrei a revista por acaso navegando na internet e me surpreendi pela qualidade das reportagens. Já me cadastrei e terão em mim um apoiador para que este trabalho continue assim. Parabéns mais uma vez. **André O. P.**

**Arkade:** Obrigado pela força André, fique ligado no nosso site, pois em 2011 traremos uma reformulação e muitas novidades na Arkade.

## PEDIDO DE REVIEWS

Oi, sou Cris Sznd. Quero parabeniza-los pelo excelente trabalho que esta sendo desenvolvido na revista. Quero sugerir também duas materias. Vocês poderiam falar sobre o novo Formula 1 2010 e também sobre o Guitar Hero 6. Ficaria muito grato. **Cris Sznd**

**Arkade:** Cris, com certeza você ficará feliz com esta edição, já que testamos os dois jogos: Guitar Hero Warriors of Rock e F1 2010. Boa leitura!

## FANART



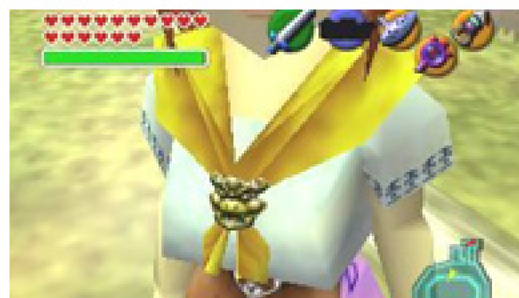
O leitor Allan Costa nos enviou esta incrível fanart do Iron Man feita inteiramente a mão e colorido apenas com lápis de cor. Você pode conferir outros trabalhos dele em allancosta.deviantart.com.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

## CURIOSIDADE

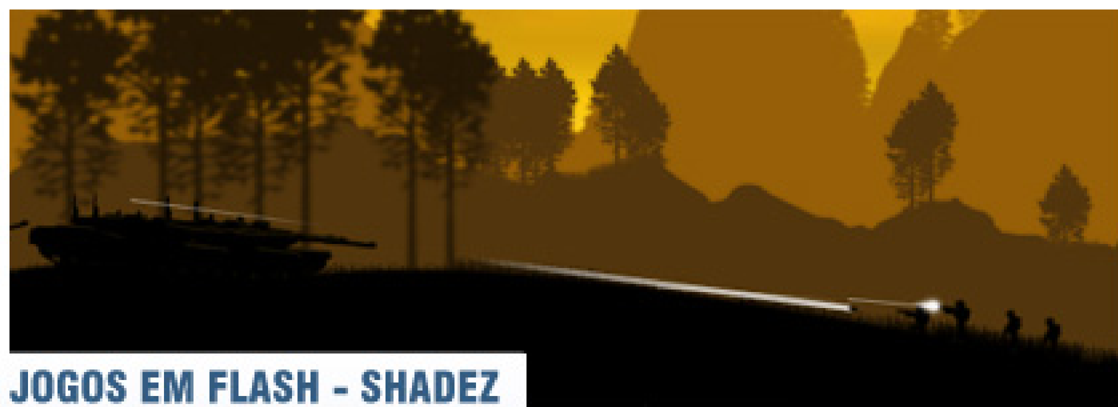


O game Medal of Honor: Frontline teve de ser completamente adaptado para ser lançado na Alemanha. Os desenvolvedores tiveram que retirar a suástica (símbolo do nazismo) da contra capa do game, além de bandeiras e outros objetos que remetiam diretamente ao nazismo.



## EASTER EGGS

A personagem Malon, que cuida da fazenda em The Legend of Zelda: Ocarina of Time, pode parecer uma simples e inocente garota, mas se você olhar ela mais de perto verá que ela possui um colar dourado com o rosto de Bowser, famoso inimigo do Mario.

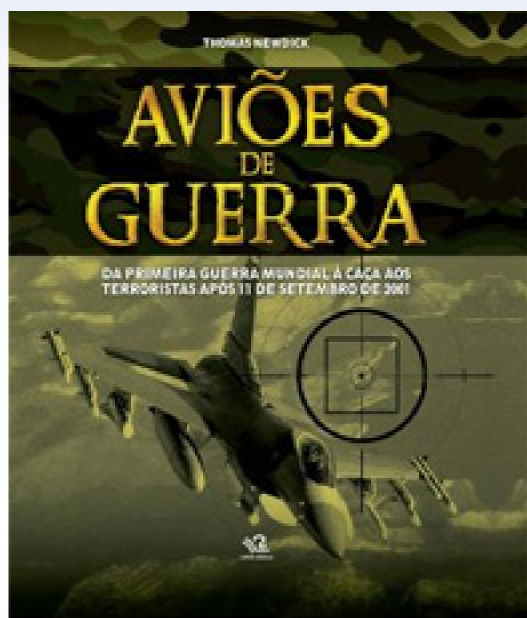


## JOGOS EM FLASH - SHADEZ

Não são somente os games para consoles e computadores que podem ter a guerra como tema principal. Aqui está Shadez, um jogo em flash que prova o contrário. Você tem uma certa quantidade em dinheiro e uma seleção de unidades, mísseis e veículos a seu dispor. Basta "comprar" o que você preferir e ir ao ataque contra os inimigos, que ficam mais fortes a cada fase que você passa. A cada inimigo derrotado, você ganha mais dinheiro, o que torna bastante fácil melhorar o seu arsenal. Só tome cuidado com os mísseis, que podem acertar tanto os soldados adversários quanto os seus.

## CULTURA - AVIÕES DE GUERRA

Atualmente é muito comum vermos caças militares e outros tipos de aviões do exército, cada um com alguma inovação tecnológica ou característica diferente. Mas isto nem sempre foi assim. O livro Aviões de Guerra: Da Primeira Guerra Mundial à caça dos terroristas após 11 de Setembro de 2001, do americano Thomas Newdick, relata toda esta evolução dos aviões e de outras aeronaves.




Com um estilo objetivo de escrever e fácil de entender, Newdick relata como os primeiros embates aéreos se deram entre balões de ar quente e de hélio (sim, aqueles mesmos balões usados em passeios), passando pela criação dos primeiros aviões pelos Irmãos Wright e por Santos Dumont; as aeronaves utilizadas por americanos, franceses, alemães, russos e outras nações na primeira e segunda Guerras Mundiais; os aviões da Guerra do Vietnã e da Operação Tempestade no Deserto; até os modernos caças e outras aeronaves utilizadas na busca por terroristas afegãos após os atentados ao World Trade Center em 11 de setembro de 2001.




Newdick mostra em toda a obra ter domínio do assunto, demonstrando conhecimento, trazendo dados, informações e curiosidades sobre cada aeronave pesquisada. Aviões de Guerra é, acima de tudo, uma verdadeira lição de história para os aficcionados (ou não) em guerras e uma leitura envolvente e bem ilustrada.

## PERSONAGEM DO MÊS

# Earthworm J

O que acontece se uma minhoca ganhar poderes e ficar gigante, além de ganhar pernas e braços? Surge Earthworm Jim, um dos personagens mais nonsense já criados para videogames.

Jim era uma pacífica minhoca da região sul dos Estados Unidos quando um "Super-cyber-traje-ultra-high-tech-indestrutível" criado pelo Professor Monkey-For-A-Head para a Rainha Slug-For-A-Butt é perdido pelo caçador de recompensas Psy-Crow e cai na terra. Jim, fugindo de corvos, se esconde no traje e acaba ficando grande, inteligente (pelo menos para uma minhoca) e desenvolvido. Logo após a transformação, Jim escuta uma conversa entre Psy-Crow e a Raina Slug-For-A-Butt e fica interessado em conhecer a irmã gêmea da Rainha, a Princesa What's-Her-Name. Nos jogos, Jim visita vários planetas e enfrenta muitos inimigos, todos interessados em seu traje.

Jim consegue ser um pouco inocente e infantil, às vezes até mesmo conseguindo ser enganados por inimigos (mal) fantasiados. Ele pensa pouco antes de entrar em uma batalha, sempre defendendo seu lema: "Quando tudo mais falhar, comece a atirar!" Jim, fazendo jus às suas raízes,







# Jim



tem um forte sotaque sulista, dizendo frases como "Groovy!" e "Whoa Nelly!". Seu grito de guerra é "Comam terra, (inimigo em questão)!", o que ele usualmente segue com uma risada maníaca. Adepto de frases longas e complicadas, Jim comumente fala frases como "Pelo Grande Espírito 'Minhoco', que suas poderosas cerdas atinjam como fortes golpes da justiça!" ou então "Comam terra, babacas do mal vestidos de banana!"

Eleito o melhor personagem de 1994 pela Eletronic Gaming Monthly, Earthworm Jim possui cinco jogos já lançados. No entanto, há mais de 10 anos que o mundo gamer não vê um novo jogo estrelado pela minhoca super poderosa. O PSP teve uma versão cancelada em 2008 e acredita-se que Earthworm Jim 4 esteja em produção. Resta agora esperar para ver se Jim voltará à ativa ou não.

# PLAYSTATION MOVE

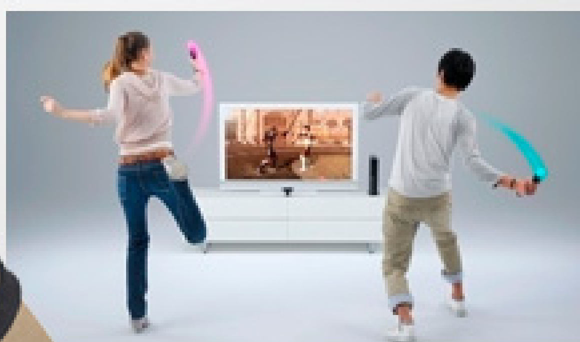
## TESTAMOS O MOVE E CONSTATAMOS: A SONY VEIO COM TUDO PARA A BRIGA DOS CONTROLLERS SENSÍVEIS AO MOVIMENTO








Primeira aparição do Move na E3 de 2009



O dia 15 de Setembro de 2010 marcou o lançamento do PlayStation Move, o controller sensível ao movimento da Sony e exclusivo para o PlayStation 3. Apesar de primeiramente ter sido recebido com críticas - a maioria delas derivadas do fato dele ser muito similar ao Wii Remote da Nintendo - a Sony foi em frente com o aparelho. Nós testamos o Move e agora você pode conferir tudo sobre o novo controller do PS3.

Rumores sobre um possível periférico da Sony sensível ao movimento já vinham circulando a indústria de games há um certo tempo, mas a confirmação só veio em 02 de junho de 2009, na E3 daquele ano, que foi quando a Sony finalmente anunciou o PlayStation Move. O anúncio, no entanto, veio com uma certa dose de críticas, já que o controller parecia ser extremamente similar ao Wii Remote. Além disso, o Move ainda traria uma bola luminosa e colorida, o que certamente foi (e ainda é) alvo de muitas brincadeiras.

Mesmo assim, a Sony estava confiante em seu novo produto, inclusive considerando o Move como um grande lançamento de hardware, equiparando-o ao PlayStation 3 Slim (que fora anunciado junto com o periférico). O slogan do PS3, "It Only Does Everything" (ele apenas faz tudo), ainda por cima foi modificado especialmente para o PlayStation Move. A nova frase de impacto é "This Changes Everything" - isto muda tudo. E, falando francamente, muda mesmo para os Sonystas.

## COMO ELE É E COMO FUNCIONA?

Anatomicamente falando, o PlayStation Move é melhor que o Wii Remote, encaixando perfeitamente na mão do jogador. Mas o grande "destaque" do Move é a bola de detecção de movimentos. Feita de acrílico, ela ilumina quando o controller é ligado e muda de cor de acordo com o jogo - o que, apesar de criativo, causa certo constrangimento ao jogador.

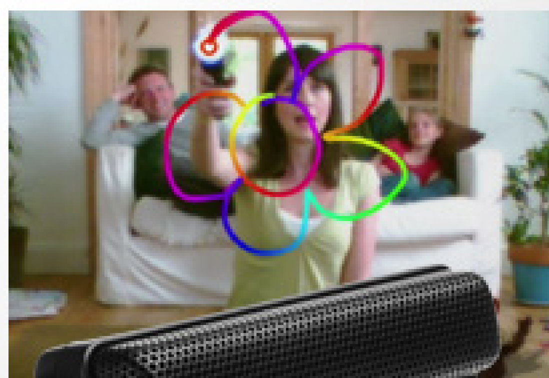
O principal botão do novo periférico da Sony é o **Move Button**, localizado no centro do controller. É ele que acionará a maior parte dos comandos e ações do jogador na tela - por isso mesmo que ele está em posição privilegiada, logo abaixo do polegar do jogador. Ao redor dele, o PlayStation Move traz todas os botões já conhecidos do jogador de PS3: quadrado, bolinha, triângulo e xis, os quais, apesar de menores, são de fácil acesso.

Na parte de trás ele conta com um gatilho, denominado simplesmente T. Os botões Start e Select foram separados, sendo que cada um se encontra em uma lado do controller (Start na direita, Select na esquerda). Esta disposição, apesar de criativa, atrapalha a utilização dos dois botões: destros terão dificuldade em apertar Start, enquanto que canhotos sentirão que apertar o Select não é fácil também. O botão Home também está em uma posição um pouco desconfortável, mas mais acessível que a dos outros dois.







O PlayStation Move conta também com o seu "nunchuk", chamado pela Sony como "controller de navegação". Ele traz dois direcionais (um analógico e outro digital), outro botão Home e outros dois botões xis e bolinha. Na parte traseira, mais dois gatilhos: L1 e L2. O PS3 suporta até quatro Moves ao mesmo tempo ou então dois conjuntos de Move e controller de navegação, pois este é o número máximo de controllers que a câmera PlayStation Eye consegue detectar.

O sistema de detecção de movimentos do PS Move é muito mais complexo e preciso. A principal tecnologia é por detecção de cores, possível graças à bolinha colorida, que na verdade é um grande LED. Baseado nas cores, a câmera PlayStation Eye detecta a esfera devido à luz colorida. Esta então serve como um marcador que é rastreado pela PS Eye. O formato esférico ainda permite à câmera determinar a distância do controller em relação à tela, possibilitando que a posição do move seja detectada em três dimensões.

Além disto, o PlayStation Move traz ainda um par de sensores de inércia, um acelerômetro linear de três eixos, um sensor de velocidade angular e um magnetômetro, que é utilizado para calibrar a orientação do controller com relação ao campo magnético da Terra. Estes sensores são utilizados principalmente quando a detecção da esfera acaba sendo obstruída, seja por estar nas costas do jogador ou por outro motivo qualquer.

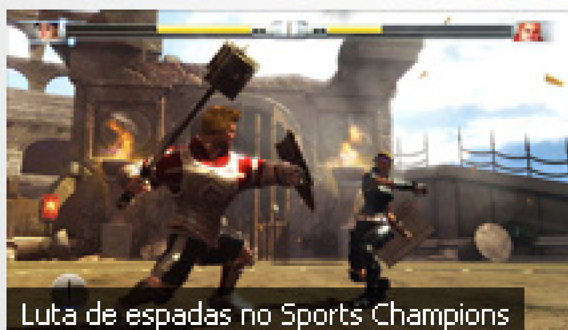
## NA PRÁTICA

Quando a coisa é pra valer, o PlayStation Move cumpre e cumpre muito bem o que promete. A detecção é perfeita, realmente 1:1 - ou seja, os seus movimentos são retratados praticamente instantaneamente em tela, reduzindo bastante o famoso "Waggle Motion" do Wii.

Utilizar o Move no menu do PS3 e dos jogos é um pouco complicado devido à alta sensibilidade, mas é fácil se acostumar e rápido para pegar o jeito. Mas é in-game que o Move mostra o verdadeiro ar de sua graça. Durante o nosso teste, feito em parceria com a **Proximo Games** (que vende o pacote por **R$450** ou apenas o controller por **R$229**), pudemos jogar dois games exclusivos para o Move: Sports Champions e Tumble.

Sports Champions traz seis "esportes" distintos para o jogador: arremesso de disco, arco-e-flecha, bocha, tênis de mesa, vôlei de praia e luta de espadas. Alguns dos games não diferem com o que já foi visto no Wii, mas alguns trazem novidades muito bem-vindas. A luta de espadas, por exemplo, traz um medidor que é preenchido conforme o gamer acerta os golpes no adversário. Após cheia, o jogador ativa um "super-modo" que inicia uma série de comandos pré-definidos. Em suma, apesar de algumas escolhas ruins (Bocha? Sério?), Sports Champions é o Wii Sports do Move, ideal para jogar com amigos.


Arco-e-flecha no Sports Champions


Luta de espadas no Sports Champions


Tênis de mesa no Sports Champions



Já Tumble é uma amostra muito boa do que o futuro aguarda para o PlayStation 3, uma vez que, além de utilizar o Move, ele também traz compatibilidade com 3D (a qual também pudemos conferir). Tumble é um game bem mais simples, onde o objetivo é empilhar blocos e resolver puzzles em uma sala redonda e futurista. Nele, o grande destaque não é bem a detecção de movimentos e sim a de profundidade. A sensação de que sua mão/controller estão indo para o fundo da sala e voltando é incrível - e a utilização do 3D só melhora a experiência, criando uma sensação de profundidade ainda maior. Em Tumble, o efeito é simples, mas notável. Fica aqui a esperança para que toda esta capacidade seja utilizada em jogos mais elaborados.

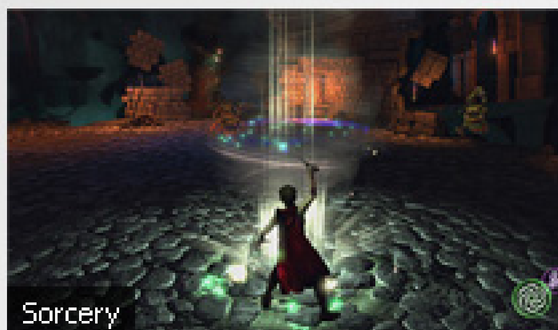
Tumble

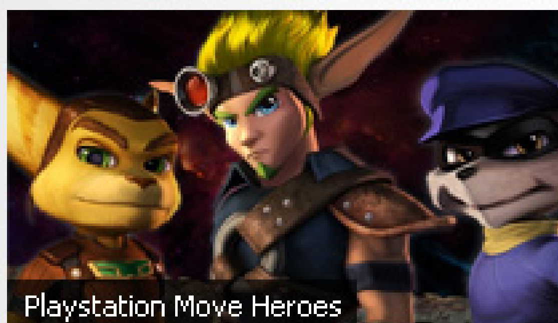
# OS JOGOS

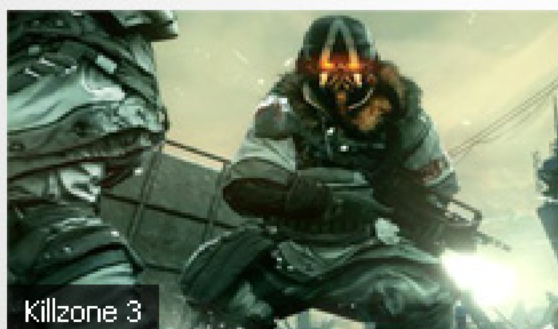
O PlayStation Move já vem com uma boa lista de jogos, mas a maioria de qualidade duvidosa. Os games se dividem em compatíveis com o Move (onde a utilização do controller é opcional) e em jogos que necessitem o periférico. Dos jogos exclusivos para o controller, o destaque sem dúvidas é Sports Champions, jogo inclusive é comercializado em um pacote juntamente com o controller e a câmera.

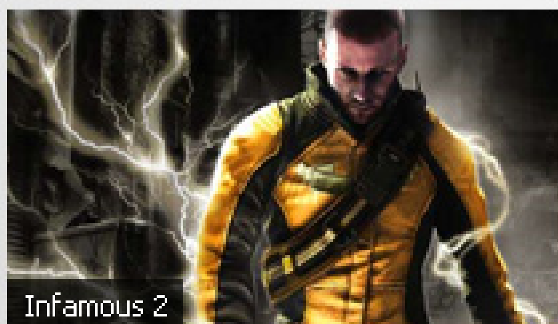
Outros games inéditos e exclusivos para o Move são o previamente mencionado Tumble; Kung Fu Rider, no qual o jogador, por meio do Move, tem que percorrer as ruas de Hong Kong em cima de uma cadeira de escritório; Start The Party, um jogo que reúne vários minigames; e Racquet Sports, que reúne cinco esportes de raquete (tênis, badminton, squash, ping pong e frescobol). Ainda serão lançados nos próximos meses: Sorcery, que coloca o jogador no papel de um bruxo; e PlayStation Move Heroes, que traz Jak, Daxter, Sly Cooper, Ratchet e Clank em aventuras inéditas.

Jogos já lançados também não ficarão de fora. Entre os games mais famosos que receberam patches para utilizar o PlayStation Move estão Eye Pet, Heavy Rain, MAG, Resident Evil 5 e Tiger Woods PGA Tour 2011. Existem também alguns jogos que são apenas compatíveis com o Move, tais como Flight Control HD, NBA 2K11 e os ainda inéditos Killzone 3 e Infamous 2.


Sorcery


Playstation Move Heroes


Killzone 3


Infamous 2

PS3, X360



Ação, 1 jogador

Castlevania
- Lords of Shadow -

# GOD-OF-WAR-VANIA

## MUITO SIMILAR AOS JOGOS DE KRATOS, NOVO CASTLEVANIA GANHA PONTOS PELOS BELOS GRÁFICOS

Desde o surgimento de God of War, jogos de ação tem copiado descaradamente a fórmula de sucesso de Kratos, trazendo batalhas épicas, listas enormes de ataques e armas secretas, etc. O mais novo game a seguir esta linha é Castlevania: Lords of Shadow, primeiro game da série em 3D para a geração atual de consoles.

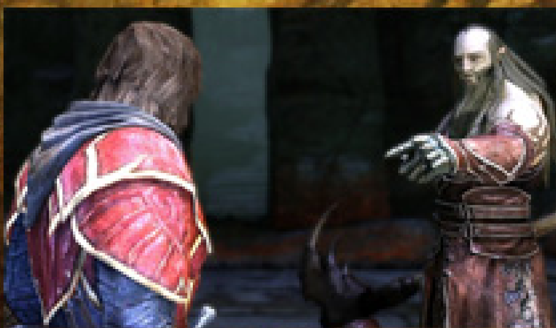
A história de Lords of Shadow acompanha Gabriel Belmont, um cavaleiro da Irmandade da Luz, em sua jornada atrás de um artefato místico que pode trazer os mortos de volta para a vida - ou, mais especificamente, sua mulher que fora assassinada. Para obter o artefato, Gabriel tem que ir até as terras da Guerra Necromântica, onde enfrentará lobisomens e vampiros remanescentes da tal Guerra, além de descobrir os Lordes da Sombra e a relação destas forças malignas com a irmandade.

Como se pode ver pela história, as semelhanças com os games Castlevania antigos param no sobrenome do protagonista e nos inimigos. Todo o estilo de Lords of Shadow beira mais semelhanças com God of War, Dante's Inferno e outros jogos de ação recentes, se focando mais no combate e na ação que em exploração. Em primeiro lugar, você sequer está explorando um castelo: Gabriel segue linearmente de fase em fase, liberando novas habilidades e derrotando monstros. Praticamente não existe a necessidade de exploração (apesar de o jogo incentivar o gamer a voltar para áreas anteriores após liberar técnicas mais avançadas).

A impressão que fica é que Castlevania é uma série quase infindável de batalhas contra monstros e mais monstros. Uma hora são lobisomens, na outra são esqueletos, depois são lobisomens em cima de lobos anabolizados - você entendeu onde queremos chegar. O button-smashing, infelizmente, beira à inevitabilidade em certos pontos. Os combos, por sua vez, são bastante fáceis de serem aplicados, pois são apenas três botões que são utilizados na maioria deles: ataque direto, ataque de área (muito útil quando você se vê cercado) e pulo.

As partes mais recompensadoras do game, no entanto, estão quando você não está destruindo os botões do seu PS3 ou X360. Lords of Shadow mistura bem alguns puzzles e partes de escalada que se assemelham a Assassin's Creed e









Uncharted no meio de toda a pancadaria. Além disso, Gabriel tem um sistema muito interessante de magia negra ou branca. A primeira dá mais dano nos inimigos, enquanto que a segunda recupera a energia do herói enquanto ele ataca. O cavaleiro ainda adquire armas secundárias como adagas, água benta, etc.

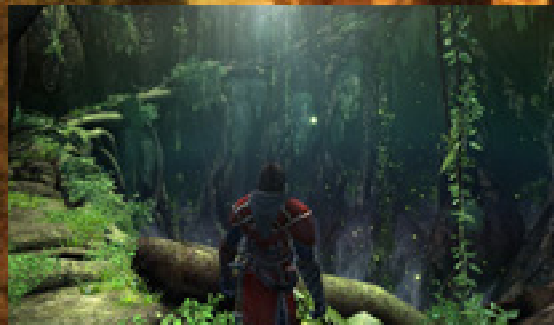


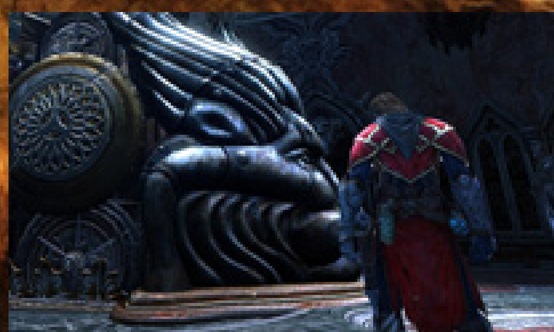

REVIEW

Os combos são bastante fáceis de serem aplicados, pois são apenas três botões que são utilizados na maioria deles: ataque direto, ataque de área (muito útil quando você se vê cercado) e pulo.









Uma coisa não se pode negar: os gráficos de Castlevania: Lords of Shadow são incríveis. Cada nível tem um visual distinto e atrativo para os olhos, o que garante que você não se cansará vendo apenas a mesma coisa e se surpreenderá com a qualidade do trabalho da MercurySteam. É notável também a semelhança com os cenários dos filmes de Senhor dos Anéis: desde as montanhas e cavernas até à arquitetura da Terra Média serviu de inspiração para Lords of Shadow.

Dito isto, dois pontos deixam a desejar: o primeiro é que o game sofre com algumas quedas de taxa de frames, não somente durante batalhas e puzzles como também em cutscenes. Além disso, a câmera de Lords of Shadow é fixa, o que prejudica bastante na hora de enfrentar hordas de inimigos, pois é complicado ver onde alguns deles estão e é difícil tentar descobrir segredos sozinho.

O áudio deste novo Castlevania é também outro ponto forte do jogo. A dublagem de Gabriel Belmont, feita pelo ator escocês Robert Carlyle (Trainspotting, O Mundo Não é O Bastante), é perfeita, muito bem executada. Além dele, Patrick Stewart (o professor Xavier da trilogia X-Men) empresta sua voz para Zobek, mentor de Gabriel e narrador da história. A trilha sonora, por sua vez, é muito bem realizada, com suas composições épicas se encaixando perfeitamente na história e com o que está ocorrendo na tela.

# CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW



Se Lords of Shadow faz o seu estilo de jogo, temos mais boas notícias: o jogo compreende 12 fases, cada uma sendo dividida em até mesmo 9 subníveis, o que dá um total de 15 a 20 horas de gameplay - isso sem ficar explorando ou se preocupando em liberar tudo. Aliás, após completar cada fase, o game libera uma série de desafios específicos para cada nível, o que aumenta o fator replay do jogo consideravelmente.

Castlevania: Lords of Shadow pode pecar um pouco por se desvirtuar da tradição de plataforma bidimensional da série e ser muito parecido com God of War e outros jogos de ação. Mas isto não quer dizer que ele é um jogo ruim - muito pelo contrário, Castlevania: Lords of Shadow é um bom jogo, com excelentes gráficos e áudio impecável. Mas apesar de ser um bom jogo de ação, não espere algo semelhante ao Castlevania clássico.

**Avaliação**

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★★★ |
| Gameplay | ★★★½☆ |
| Diversão | ★★★★☆ |
| Audio | ★★★★½ |

**Nota Final: 82**

SID MEIER'S CIVILIZATION V

# MAIS UM TURNO

## NOVAS MECÂNICAS DE JOGO DEIXAM CIVILIZATION V MAIS ACESSÍVEL, MAS SEM PERDER A TRADICIONAL COMPLEXIDADE

Após uma espera de quase 5 anos, Civilization V traz de volta a famosa série de estratégia em turnos de Sid Meier totalmente renovada. Nela, o jogador deve guiar uma civilização desde as eras mais remotas com o descobrimento da agricultura até a invenção da fibra ótica e a conquista do espaço.

Em Civilization V, você começa com apenas uma cidade e vai expandindo seu império culturalmente e tecnologicamente. Toda a ação acontece em turnos, o que torna as partidas de Civilization extremamente longas, podendo levar até 8 ou 9 horas por partida, dependendo ainda do ritmo do jogador.

Uma das principais mudanças que os jogadores veteranos sentirão logo de cara é a interface, agora muito mais simples e enxuta, escondendo opções pouco usadas e deixando rápido o acesso as principais funções do jogo. Mas não se engane: apesar da inteface simples, o game permanece tão complexo quanto seus antecessores, o que pode assustar um pouco os jogadores iniciantes, já que os tutoriais mostram apenas o básico e nem todo mundo terá paciência para ler o seu manual de quase 250 páginas.

O game conta com 18 civilizações e seus respectivos líderes (19 no caso da versão de colecionador), sendo que cada qual

Estratégia, 16 jogadores online



possui diferentes bônus, além de algumas unidades ou construções especiais. Elizabeth da Inglaterra, por exemplo, possui vantagens na movimentação das unidades marítimas, além do Ship of the Line, uma poderosa e exclusiva unidade naval. Civilization V ainda conta com as cidades-estado, que são pequenas nações de apenas uma cidade, que não disputam a vitória com o jogador, mas podem interagir e dar bônus para sua civilização.

Diferentemente da maior parte dos jogos de estratégia, em Civilization você pode ganhar uma partida sem nem mesmo entrar em uma batalha, isso porque o jogo possui 5 maneiras de alcançar a vitória: conquista, cultural, diplomacia, tecnologia e por limite de tempo, o que aumenta o dinamismo do jogo e força o jogador em adaptar suas estratégias conforme o andamento do game.

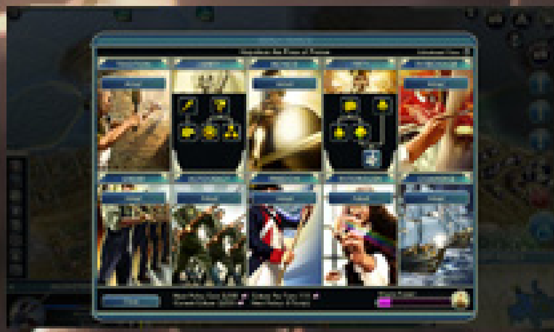
Uma das ferramentas mais importante do jogo é a diplomacia, onde é possível fazer pactos com outras civilizações, trocar recursos ou fazer acordos contra determinado lider. Mas mesmo com todos os recursos diplomáticos existentes, o jogador vai logo perceber que os líderes estão muito mais agressivos que nas versões anteriores do jogo. Não é raro ver o pacífico Ghandi entrando em guerras, por exemplo. Em Civilization V a diplomacia ainda ganhou um toque especial, já que todos os lideres são completamente animados e falam suas linguas nativas.






A UNIT NEEDS ORDERS






YOUR Items
GOLD
GOLD PER TURN
DEFENSIVE PACT
RESEARCH AGREEMENT
CITIES
OTHER PLAYERS
STRATEGIC RESOURCES
LUXURY RESOURCES
OPEN BORDERS
this deal work?
PROPOSE

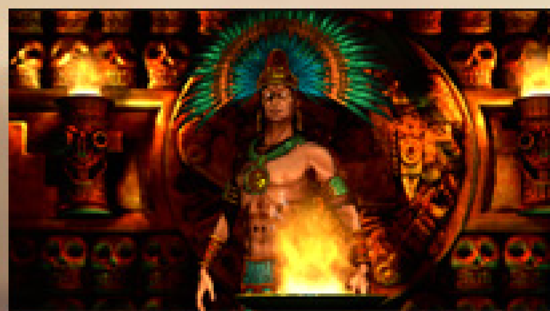




Uma das grandes reclamações dos fãs de Civilization era o famoso "Stack of Doom", onde um jogador agrupava inúmeras unidades em um quadrante para atacar o outro, assim as batalhas se resumiam basicamente em quem tinha o maior exército e não levavam tanto em consideração o posicionamento das soldados. No novo jogo isso acabou, pois agora duas unidades militares terrestres não podem ocupar o mesmo espaço, o que torna as guerras verdadeiros jogos de xadrez, já que você deve pensar duas vezes antes de movimentar o exército para evitar contra-ataques ou ser atacado pelos flancos.

Os gráficos também foram renovados e estão ainda mais bonitos, com cores vivas e um detalhamento incrível nos terrenos e cidades. Mas toda essa beleza gráfica tem um preço: o jogo é bem pesado, mesmo com um computador com configuração acima das recomendadas você terá que esperar alguns segundos para passar de um turno para outro, perdendo um pouco do ritmo no jogo. Outra mudança importante é que agora o jogo não está mais baseado em quadrados, mas sim em hexágonos, o que alterou um pouco a movimentação das unidades, que agora podem andar em seis direções, ao invés de oito.

Civilization V mantém sua fórmula viciante de sucesso, mas traz algumas pequenas mudanças que fazem grandes diferenças na jogabilidade. Se você gosta de jogos complexos e tem algumas horas do seu dia sobrando, o novo game de Sid Meier é extremamente recomendado.







## Avaliação

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★★☆ |
| Gameplay | ★★★★★ |
| Diversão | ★★★★½ |
| Audio | ★★★★½ |

**Nota Final: 90**

PS3, X360, PC




# NA POLE POSITION

## REALISMO E EXCELENTES GRÁFICOS DITAM O RITMO DE F1 2010, NOVO GAME DE CORRIDA DA CODEMASTERS

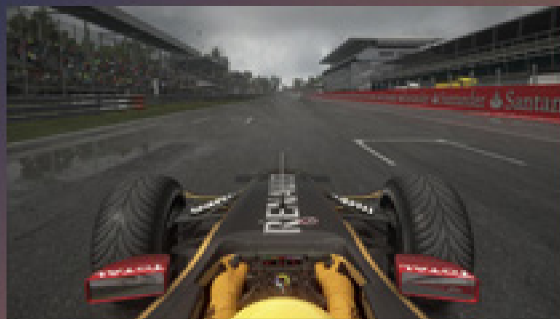
Largando em primeiro lugar entre os jogos de corrida deste final de ano está F1 2010, simulador do maior campeonato de automobilismo desenvolvido e distribuído pela Codemasters. O game, baseado em toda a temporada 2010 do campeonato, chega para suprir uma lacuna considerável no gênero, pois games baseados no campeonato são lançados de maneira irregular, sem ter uma grande franquia tal qual Fifa, NBA, Pro Evolution Soccer, e outros jogos esportivos que possuem edições anuais.

A primeira coisa que impressiona em F1 2010 é a beleza gráfica. Os carros e pistas são muito bem modelados, beirando a perfeição. Ironicamente, é justamente quando chove e o tempo "fica cinza" que vemos a real potência gráfica do game: o spray gerado pelos carros à sua frente realmente prejudica sua visão, forçando-o a desviar e procurar outro traçado. Além disso, o processo inverso é muito bem feito: é notável a diferença entre uma pista molhada, uma secando e outra completamente seca.

Corrida, 12 jogadores online

# 2010

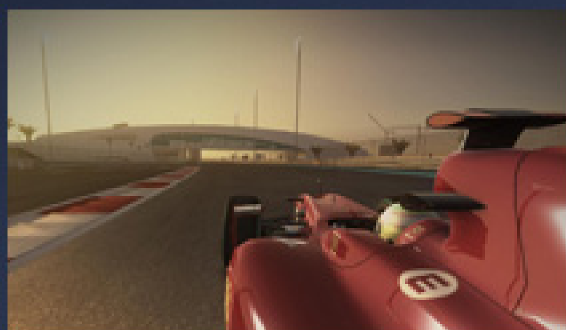






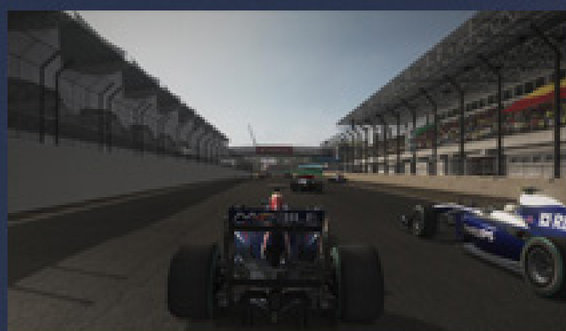
O áudio de F1 2010 também merece destaque. A diferença entre o ronco de um Ferrari para o de uma Lotus é fácil de perceber, o que só aumenta ainda mais o realismo do jogo. Entretanto, as dublagens do engenheiro da sua equipe e de sua empresária deixam a desejar - a da empresária ainda por cima traz um sotaque estranhíssimo.



O jogo traz um bom equilíbrio entre simulação e arcade. Para os fãs mais hardcore do campeonato, é possível jogar com todas as regras atuais da Fórmula 1 ativadas, enquanto quem não estiver muito acostumado com a F1 pode reduzi-las. É possivel ainda escolher algumas opções que facilitam o controle do carro, como por exemplo, ativar (ou desativar) controle de tração, linhas guias, freio automático, etc.



O jogador pode escolher a porcentagem de voltas em cada grand prix. Por exemplo, é possível correr apenas 10% da corrida - mas a limitação é proporcional aos treinos: 10% de corrida trazem 10% de treinos livres e classificatórios. F1 2010 ainda possui o tradicional sistema de Rewind da Codemasters: se você bater ou se perder na curva, você pode voltar no tempo e repetir o trecho, desta vez sem errar. O número de tentativas é limitado de acordo com a dificuldade escolhida.



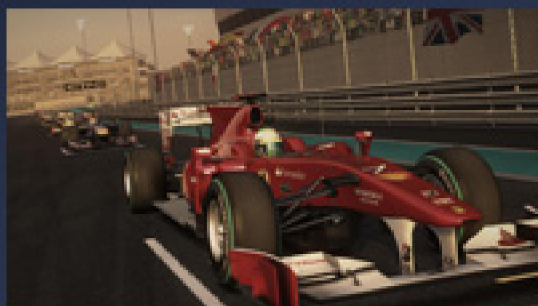
O principal modo de jogo é o Career (carreira), que permite que você dispute 3, 5 ou 7 temporadas. Você começa sua jornada pela F1 como um piloto novato de

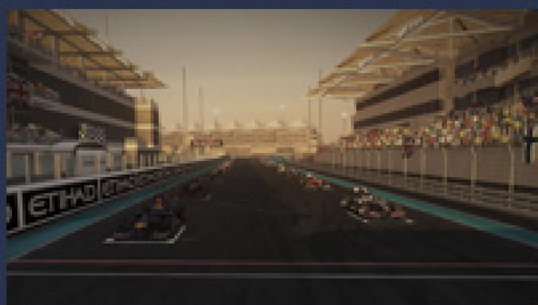


uma escuderia de baixo nível e vai tentando cavar o seu espaço até chegar nas principais equipes. Todos os pilotos da temporada 2010 estão presentes no jogo e cada um deles possui uma biografia, com a história, dados de quantas corridas já correu, número de vitórias, número de pole-positions, etc.

F1 2010, no entanto, encontra um grande problema na péssima inteligência artificial dos pilotos. Eles não se esforçam para evitar batidas e colisões, fazendo com que o jogador tenha que se desdobrar para não tomar uma punição. Além disso, a atitude dos pilotos adversários é bastante estranha: eles andam em fila indiana, tal qual no game oitentista Enduro, e não se esforçam para ultrapassar uns aos outros. Também não são poucas as vezes em que os adversários entopem o pit-stop, impedindo o jogador de fazer sua parada. Outro ponto ruim, assumido pela prórpia Codemasters é que o jogo atribui automaticamente os tempos das voltas do computador, perdendo um pouco do realismo.

Apesar das falhas na inteligência artificial e na dublagem, F1 2010 é o melhor jogo de corrida baseado no campeonato que existe. Mesmo que você não esteja acostumado à Fórmula 1, a diversão é garantida, mas é no público fissurado em F1 que o game se foca, pois o nível de realismo é alto. Se você algum dia se perguntou se você mesmo seria melhor que Rubinho Barrichello, agora é a hora de saber a verdade - ainda que seja apenas no seu console ou computador.







**Avaliação**

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★★½ |
| Gameplay | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Audio | ★★★★½ |

**Nota Final: 83**

FINAL FANTASY XIV
ONLINE

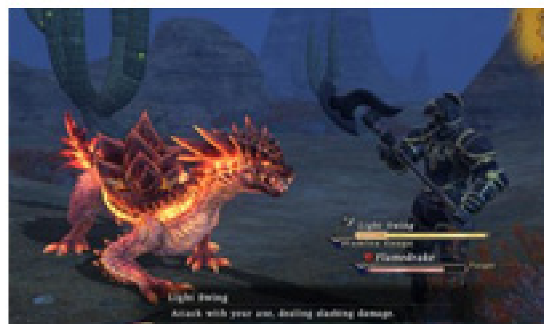
# O FILHO BASTARDO

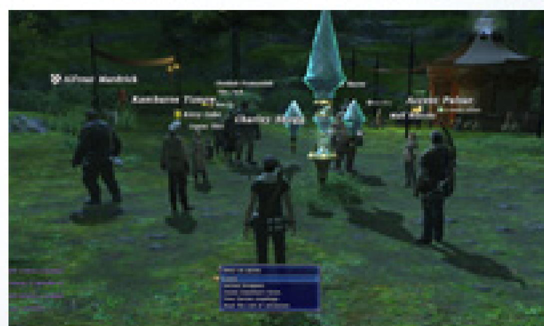
## NEM O NOME FINAL FANTASY SALVA ESTE MALSUCEDIDO MMORPG DE SEUS DIVERSOS ERROS E FALHAS

A série Final Fantasy já existe há quase 23 anos, mas só se aventurou pelo lado dos MMORPGs uma vez, com o bom FFXI, lançado em 2003. A segunda tentativa da SquareEnix no gênero é Final Fantasy XIV - mas desta vez o resultado não foi tão bem sucedido.

Final Fantasy XIV se passa em Eorzea, um mundo que vivia em constante guerra até a chegada do Império Garlean, que dominou a principal cidade do local, Ala Mhigo. A paz resultante disto fez com que os antigos soldados e mercenários formasem guildas e passassem a se aventurar pelas terras de Eorzea livremente. O jogador assume o papel de um destes guerreiros e começa sua jornada.

O começo de FFXIV é promissor. Montar o seu personagem é uma das tarefas mais interessantes que você realizará, pois o sistema de customização é atraente, com variadas opções. Um ponto positivo é que, caso você não fique contente com a classe escolhida, é possível mudar com a simples troca de um item - não gostou de ser Lancer? Equipe um arco-e-flecha e vire um Archer. As primeiras cutscenes também são estonteantes, dando a impressão que você está entrando em uma jornada épica por Eorzea.



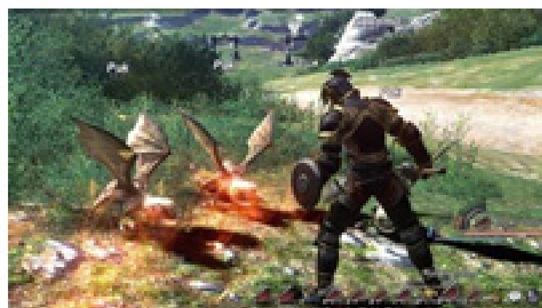
Ledo engano. Logo no começo, é fácil notar um dos principais defeitos do jogo: ele não lhe indica para onde ir, cabendo à sua intuição descobrir qual é o seu verdadeiro destino - o que torna tudo uma experiência frustrante seja para novatos como para veteranos de MMOs. Além disso, o jogo todo se torna quase "injogável" graças ao extenso mapa e às escassas formas de locomoção (é possível apenas caminhar e se teletransportar, ou seja, nada de chocobos ou naves).

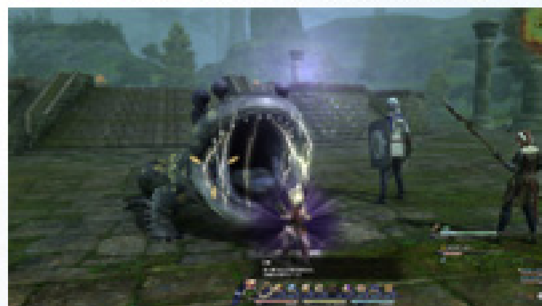
A interface de FFXIV só contribui para deixá-lo intragável, pois ela foi feita com base nos joysticks, não no teclado. Não é possível, por exemplo, utilizar hotkeys para acessar o inventório nem arrastar

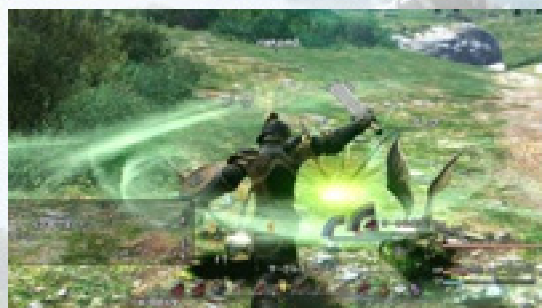
habilidades e feitiços para os slots que você quer. Para acessar o inventório, é necessário abrir o menu principal e procurar a opção respectiva. Parece pouco, mas é mais do que o suficiente para frustrar e enraivecer o jogador.

Final Fantasy XIV tem uma coisa em seu favor, pelo menos: os gráficos e áudio são excelentes, sendo ainda melhores que os de FFXIII, lançado em maio deste ano. Mas nem isto está livre de problemas: é necessário ter um computador top de linha para rodar o game, cada vez que você modificar as opções gráficas você precisa reiniciar o jogo e o visual dos cenários é bastante repetitivo, dando a impressão que os designers pouco trabalharam para fazer jus à qualidade gráfica.

Se você é um novato em MMORPGs, aí vai uma dica preciosa: não comece com Final Fantasy XIV. São muitos erros e poucos acertos que certamente decepcionarão todo e qualquer tipo de jogador. Final Fantasy XIV é, ao final das contas, um jogo que leva uma marca famosa, mas que definitivamente não faz jus ao nome.







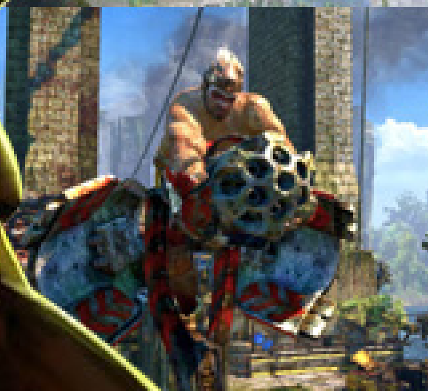


## Avaliação

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★★½ |
| Gameplay | ★★ |
| Diversão | ★★ |
| Audio | ★★★★ |

**Nota Final: 62**

PS3, X360



Ação, 1 jogador

ENSLAVED
ODYSSEY TO THE WEST

# UMA BELÍSSIMA ODISSEIA

## ENSLAVED TRAZ GRÁFICOS SENSACIONAIS, MAS ESBARRA EM PEQUENOS OBSTÁCULOS QUE PODERIAM SER EVITADOS





Desde que foram revelados os primeiros detalhes de Enslaved: Odyssey to the West, ficou aquela sensação que o game poderia ser uma agradável surpresa no segundo semestre de 2010. Os belos gráficos e a história (baseada em uma fábula chinesa) pareciam ser muito interessantes e ter a conceituada produtora Ninja Theory encabeçando o projeto só fez o hype crescer. Mas será que as expectativas eram justificadas?

Enslaved se passa 150 anos no futuro, onde uma guerra entre homens e máquinas devastou o planeta Terra. O jogo acompanha Monkey, um brucutu descamisado que é libertado por acidente de uma nave enquanto outro prisioneiro escapava. Este outro fugitivo é Trip, uma moça inteligente que acaba "escravizando" Monkey por meio de uma espécie de bandana e obriga o rapaz a ajudá-la a

voltar para casa. O rapaz é obrigado a cooperar com a moça, já que se Trip morrer, a bandana faz com que ele também morra. E é assim que a dupla forçadamente começa a atuar junto e enfrentar os robôs remanescentes.

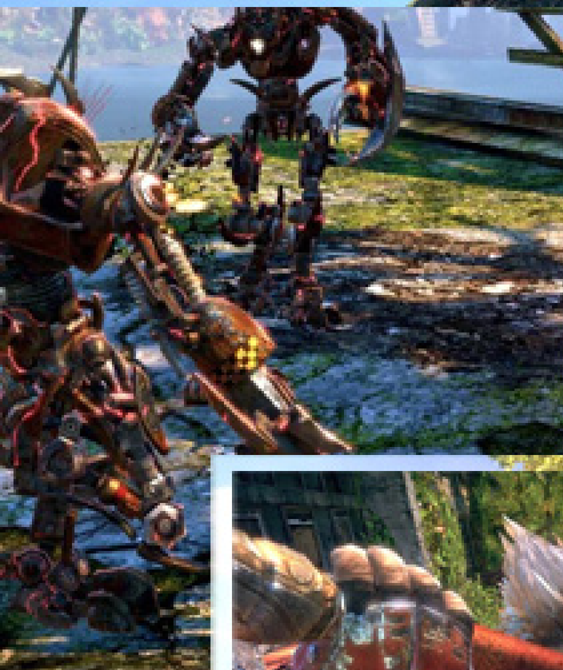
A primeira impressão que Enslaved passa é a melhor possível. A Ninja Theory usou e abusou da Unreal Engine, fazendo com que o jogo se tornasse um dos mais belos a serem lançados recentemente. As cores vivas são um deleite para os olhos e o design dos personagens é muito bem feito e interessante. Este é, sem dúvidas, o grande trunfo de Enslaved e ele faz uso disto de maneira brilhante, brindando o jogador com algumas das melhores animações e cenários do ano. Além disto, a história é muito envolvente, méritos do roteirista Alex Garland, que trabalhou em filmes como Extermínio, A Praia e Sunshine - Alerta Solar.

O problema é que o game traz excessivos glitches gráficos: não são raras as vezes em que Monkey ou Trip somem da cena e suas vozes continuam como se nada tivesse acontecido; existem algumas poucas quedas de framerate (principalmente na versão para PlayStation 3) e a câmera atrapalha de vez em quando - em algumas batalhas, ficava difícil encontrar os inimigos pois não há sistema "lock-on" na câmera.

O gameplay de Enslaved, por sua vez, entretém, mas é bastante raso. Os







botões se resumem a ataque forte, ataque fraco, pulo, bloqueio e outro para usar itens ou apertar botões. As partes de plataforma exigem um raciocínio rápido do jogador, mas fica um pouco óbvio quando a plataforma para qual você tem que ir fica brilhando. O combate é bastante simples, mas ganha variedade durante o jogo, pois o bastão retrátil de Monkey acaba recebendo upgrades periodicamente, podendo se tornar desde um disco gigante até mesmo um canhão.



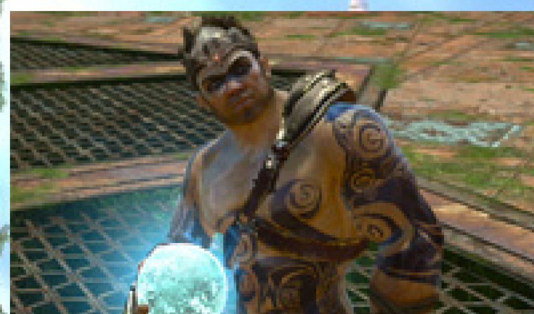




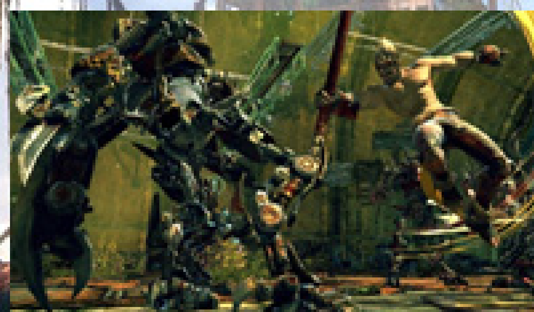
# ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

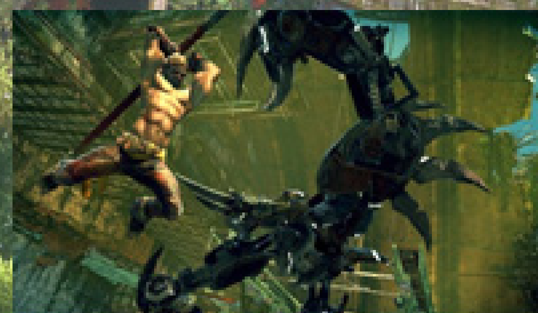
Uma curiosidade a respeito de Enslaved: inicialmente, a Ninja Theory e a Namco Bandai tentaram vender a ideia como um filme de computação gráfica feito inteiramente em cima da Unreal Engine. A ideia, no entanto, não foi aprovada por nenhum grande estúdio de Hollywood e fez com que Enslaved virasse então um jogo de videogame.

Num todo, Enslaved: Odyssey to the West é um bom jogo, mas que sofre com erros básicos que poderiam ter sido evitados. A falta de uma grande publisher talvez fizesse com que o jogo passasse despercebido, mas com gráficos como estes e uma história incrível, fica difícil não notar um game como Enslaved. Não é um jogo que vá mudar sua vida, mas vale a pena conferir este belíssimo trabalho.











## Avaliação

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★★★ |
| Gameplay | ★★★☆☆ |
| Diversão | ★★★½☆ |
| Audio | ★★★★½ |

**Nota Final: 80**

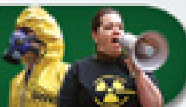
GREENPEACE

www.greenpeace.org.br

# TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

Estamos de olho no que andam colocando na nossa comida. E você também pode ficar. Graças ao trabalho do Greenpeace, as empresas que usam produtos transgênicos estão sendo obrigadas a rotular suas embalagens. Alimentos transgênicos recebem mais agrotóxicos para poder resistir a determinadas pragas. Agora você sabe. E pode escolher. Quando for ao supermercado, fique de olho no T de transgênico.

**O Greenpeace está de olho.**
Colabore com o Greenpeace
e vamos juntos cuidar do planeta.



de empresas ou governos, o que garante nossa independência e liberdade para atuar.

PS3, X360, Wii

# GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK



# POUCA NOVIDADE

## NOVO GUITAR HERO NÃO INOVA, MANTENDO A FÓRMULA MAS PECANDO COM UMA LISTA DE MÚSICAS MUITO FRAGMENTADA

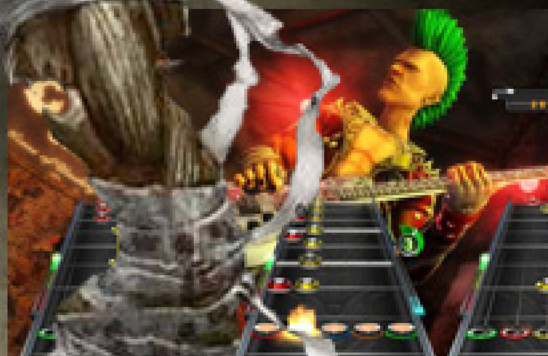
Entra ano, sai ano, nós temos algumas certezas: aniversários, feriados e um novo Guitar Hero. Demorou um pouquinho, mas 2010 não passou em branco - Guitar Hero: Warriors of Rock é a sexta iteração da série e, tal qual outros GH's, não desvia da fórmula de sucesso, inclusive trazendo desta vez uma história como pano de fundo!

A grande novidade de Guitar Hero: Warriors of Rock é ter uma história. Sim, os games antigos tinham um background, mas nunca foi destaque. Em WoR, tudo começa quando um semideus do Rock, armado com sua guitarra lendária, enfrenta um grande mal e acaba sendo aprisionado junto com o desaparecimento das forças malignas. O problema é que este grande mal voltou e cabe aos guitarristas de Guitar Hero recuperarem a guitarra do semideus e derrotarem esta força maligna. Acompanhando esta nova história, Warriors of Rock traz uma guitarra inteiramente nova e reestilizada, onde todos os circuitos se concentram no braço do periférico.

# GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Musical, 4 jogadores







O modo carreira agora se chama Quest e é dividido de acordo com cada guitarrista. Cada um tem um setlist próprio e cabe ao gamer conseguir completar o setlist de maneira satisfatória para poder liberar o poder especial do personagem. Algumas músicas, por sinal, só são liberadas após a transformação do guitarrista. Graças a estas transformações, cada um dos guitarristas possui um poder especial: por exemplo, Casey Lynch tem um protetor de streak, que permite deixar escapar uma nota apenas sem quebrar a sequência de notas e Lars Umlaut tem um multiplicador 5x ao invés do tradicional 4x. Outro detalhe interessante é que a Quest toda é narrada por Gene Simmons, guitarrista do Kiss.



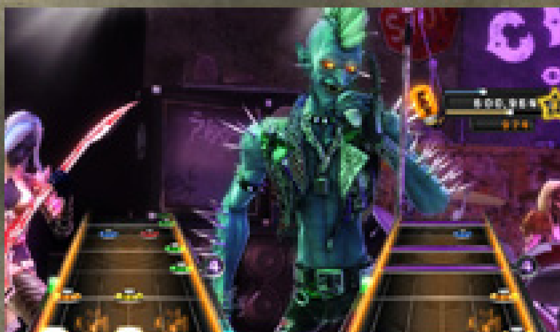


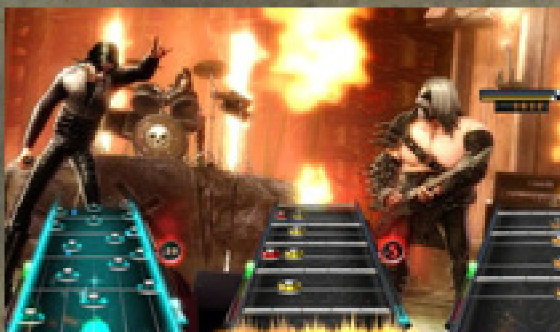
Por ter setlists próprios para cada um dos oito guitarristas, a lista total de músicas é muito fragmentada e diversificada. Nós temos bandas clássicas como Black Sabbath, Rush, Megadeth e Queen dividindo espaço com Nickelback, The Hive e bandas menos conhecidas, e também algumas que podem ser consideradas "emo" por alguns. Isto não é uma crítica às bandas, mas a Neversoft, ao tentar agradar um público mais abrangente, acabou criando uma setlist que não agradou totalmente. Tanta variedade também fez com que o jogo alternasse de maneira quase aleatória entre músicas difíceis e outras muito fáceis.

Além do modo Quest, GH:WoR traz modos de jogo já conhecidos do público gamer:

# GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK







Quickplay+ (que traz 10 desafios para jogadores mais veteranos), Party Play (um modo bem prático para seus amigos entrarem na brincadeira), Competitive (o tradicional multiplayer) e Training. Warriors of Rock, entretanto, não traz o mesmo refinamento gráfico que GH: World Tour, GH Metallica e GH5 trouxeram. Os menus são um pouco confusos e os modelos dos personagens se parecem demais com as versões antigas do jogo - apesar das transformações serem criativas (Lars Umlaut vira um javali roqueiro!).

Em suma, Guitar Hero: Warriors of Rock não desvia da fórmula já consagrada por todos os outros games da série. O problema está em querer agradar uma gama variada de gamers e fãs de música, o que pode não cair no gosto do público. Se você se considera um cara eclético para música, é possível que você não se importe com isto - mas não se deixe enganar pela faixada metaleira de Guitar Hero: Warriors of Rock.

## Avaliação

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★½☆ |
| Gameplay | ★★★★☆ |
| Diversão | ★★★☆☆ |
| Audio | ★★★★★ |

**Nota Final: 77**




# ALTA-COSTURA NO WII

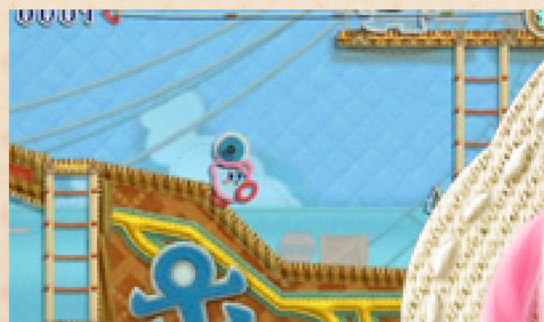
## APESAR DE FÁCIL, EPIC YARN TRAZ NOVOS ELEMENTOS DE GAMEPLAY ALIADOS A UM VISUAL PECULIAR E INTERESSANTE

Quem já jogou um videogame nos últimos 20 anos, conhece algum game de plataforma side-scrolling, onde o personagem vai avançando para a direita, pulando obstáculos, coletando itens e derrotando inimigos. Apesar de antiga, esta fórmula tem sido resgatada hoje em dia, com games como New Super Mario Bros., Limbo, Super Meat Boy e Sonic 4. Pois a Nintendo acaba de adicionar mais um game para esta lista: Kirby's Epic Yarn, que marca o retorno da bolinha rosada aos consoles desta geração.

A história de Kirby's Epic Yarn é, no mínimo, inusitada. Um belo dia, Kirby está caminhando pela Dream Land quando encontra um tomate e o come. O fruto, na verdade, pertencia a um bruxo maligno chamado Yin-Yarn, que prende Kirby em sua meia mágica (WTF!?). Lá, a bolinha se encontra em Patch Land, onde tudo é feito de fios, tecidos e zíperes. O Príncipe Fluff explica para nosso herói que o mago separou os retalhos que formam o Patch Land - o que faz com que Kirby se prontifique para ajudar Fluff e restaurar a ordem.

# KIRBY'S EPIC YARN

**Aventura, 2 jogadores**





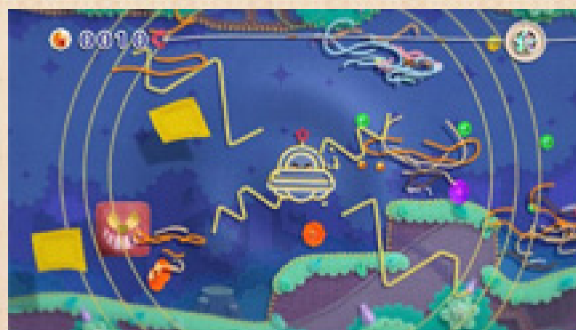



A primeira coisa que chama a atenção dos jogadores é o belíssimo estilo gráfico do game. Tudo em Patch Land é feito de fios, novelos de lã, tecidos, retalhos de colchas, zíperes, etc., o que lhe confere um estilo único não somente visual como também de jogabilidade. Kirby pode modificar o cenário ao abaixar ou levantar um zíper ou então andar por trás de um pedaço de tecido, como se fosse um mundo secundário.

O gameplay, por sua vez, é bastante diferente de outros games da bolinha rosada. Ao invés de engolir inimigos, Kirby agora conta com uma espécie de chicote para atacar e "desfazer" os inimigos. Ele ainda se transforma em outros objetos, como um carro de bombeiros, um trem, um robô e outras coisas, mas apenas em determinadas partes do jogo. Outro aspecto que pode frustrar os gamers é que Kirby não morre: caso ele seja acertado por um inimigo, ele apenas perde miçangas (as moedas/anéis de Epic Yarn). Mesmo que ele esteja zerado, ele não morre. O único desafio do jogo, portanto, é apenas terminar as fases com o maior número possível de miçangas, o que rende mais pontos apenas.

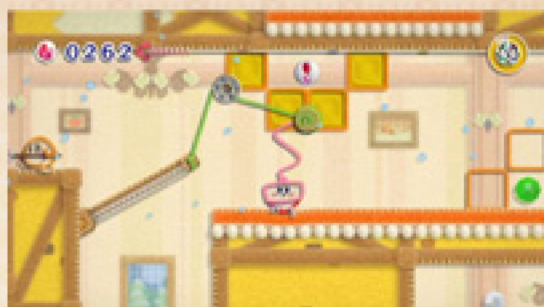
Estas miçangas ainda podem ser usadas para comprar "mobília" para a casa de Kirby em Patch Land, a qual é frequentemente visitada por outros personagens que oferecem desafios como time trials para o herói. Apesar de interessante, o

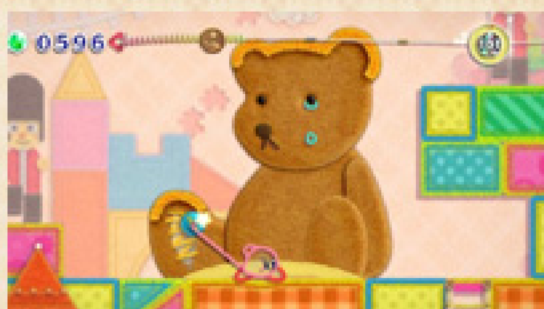












forte do jogo está no modo principal, que ainda pode ser jogado por dois jogadores simultaneamente (um como Kirby, outro como o Príncipe Fluff). No cooperativo, os jogadores podem se ajudar, utilizando um ao outro como plataformas ou jogando o parceiro para alcançar objetos antes inalcançáveis.

Kirby's Epic Yarn não é um game desafiador, mas isto não quer dizer que ele seja ruim. Apesar de sua dificuldade infantil, certamente é um dos games mais bem feitos pela Nintendo e que resgata um dos personagens mais carismáticos e famosos da empresa para um público que o conhecia possivelmente apenas por suas participações na série Super Smash Bros.

**Avaliação**

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★★½ |
| Gameplay | ★★★★½ |
| Diversão | ★★★★ |
| Audio | ★★★★½ |

**Nota Final: 88**

# Slice It

A plataforma celular combina muito bem com o gênero dos puzzles. São quebra-cabeças rápidos, viciantes, que podem ser jogados a qualquer hora e que todo mundo gosta. Slice It é um dos melhores puzzles na App Store e que corresponde a todos estes pré-requisitos.

O game é bastante simples: você é apresentado com uma ou mais formas geométricas, um número máximo de cortes permitidos e um número exato de peças que você deve ter após realizar todos os cortes. Basta sair cortando as tais formas geométricas apresentadas e ir acumulando pontos e mais pontos. Quanto mais parecidos e simétricos forem os pedaços finais, mais pontos você vai somando ao seu total e melhor será sua performance, que é medida em uma escala de 5 estrelas. Caso você se arrependa de algum corte, existe um botão de desfazer para corrigir eventuais erros e arrependimentos.

Tanta simplicidade, no entanto, não quer dizer facilidade. Alguns dos puzzles de Slice It exigem um certo raciocínio, o que fará você perder um bom tempo neles. Para sua sorte, existe um sistema de dicas: para cada puzzle que você completa com 5 estrelas, você ganha uma dica para o quebra-cabeça seguinte. Portanto, se




você está se batendo com um puzzle mais avançado, basta voltar atrás, resolver um outro mais fácil e conseguir uma dica.

O iPhone é lar de diversos jogos, alguns mais complexos, outros mais simples. Slice It se encaixa na segunda categoria, mas nem por isso é um jogo bobo, uma ofensa à inteligência. Trata-se, afinal de contas, de um game viciante, fácil de jogar e difícil de largar, onde nem mesmo os puzzles mais difíceis comprometem a diversão. Slice It custa 99 centavos de dólar na App Store americana.

# XBOX LIVE BRASIL 10 DE NOVEMBRO!

Conquista desbloqueada para todos os brasileiros: a Xbox Live Brasil estará disponível a partir do dia 10 de novembro de 2010, e com a esperada e tão desejada migração de contas!

Você poderá manter seu perfil, seu Gamerscore, suas Conquistas, seu Balanço de Pontos e o tempo de assinatura restante já pago. Você ainda poderá continuar com seu conteúdo já baixado, assim como seu Avatar e seus itens, seus jogos do LIVE Arcade e suas músicas.

Veja a seguir os principais pontos para o lançamento da rede online em nosso país, que também podem ser conferidos no site oficial do Xbox no Brasil (www.xbox.com/pt-br):

- Estarão disponíveis normalmente as demonstrações de jogos, os complementos de jogos (DLCs) e os games da Live Arcade.

- A migração de contas não será obrigatória, e as contas cadastradas em outras regiões não serão afetadas.

- Gamertag, Gamerscore, Conquistas e lista de amigos irão se manter na migração.

- Savegames serão mantidos sem problemas

- Microsoft Points serão mantidos sem problemas.



- Qualquer tempo restante existente na sua conta LIVE será transferido para a nova assinatura (e arredondado para o mês mais próximo).

- Você poderá manter todo seu conteúdo baixado no seu disco rígido.

- Poderei refazer os downloads de conteúdos que já com prei, depois de fazer a migração, como jogos, vídeos, músi cas e aplicativos? A meta é permitir que os usuários refaçam os downloads de todo o conteúdo adquirido antes da migra ção. Porém, inicialmente, uma vez migrada a conta você não poderá refazer os downloads. Os usuários devem refazer os downloads e armazená-los no disco rígido ou em pendrive antes de executar a migração.

- Os cartões de Microsoft Points comprados fora do Brasil não estão garantidos que funcionem. Recomendamos que você compre seus cartões de Microsoft Points dentro do país e de preferência em um revendedor oficial.



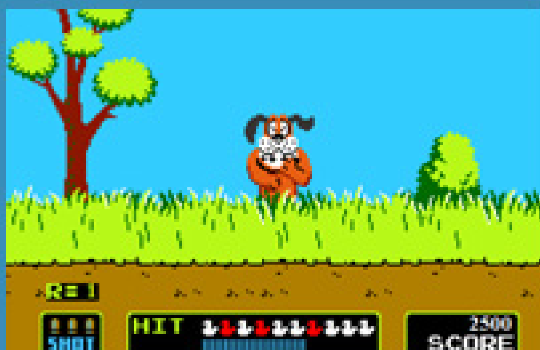
# DUCK HUNT

Existem poucos jogos que trazem tantas memórias boas e ruins ao mesmo tempo como Duck Hunt. Lançado em 1984 para o NES, o jogo consistia em atirar na tela utilizando o joystick-pistola NES Zapper e tentar acertar os patos ou discos que apareciam voando.

O jogo tem três modos "diferentes": One Duck, no qual apenas um pássaro (de um total de dez) aparece para o jogador atirar; Two Ducks, que funciona da mesma forma, só que com dois patos aparecendo de cada vez; e Clay Shooting, no qual dois discos são lançados simultaneamente.

Apesar dos incontáveis bons momentos que Duck Hunt proporcionava, um pequeno detalhe irritava 12 de cada 10 jogadores de Duck Hunt: o cachorro. Aquele odioso cão que recolhia os patos acertados e que ria da sua cara quando você errava os dois pássaros. Uma das perguntas mais comuns dos gamers é se é possível acertar o animal. A resposta, infelizmente: não, não é possível.

Com ou sem cachorro, Duck Hunt marcou época, sendo um dos primeiros jogos em primeira pessoa e um dos games mais queridos por jogadores do Nintendinho.






# Forma de gelo Space Invaders




Já imaginou servir bebidas ao melhor estilo retrô 8-bit? Com esta forma de gelo dos Space Invaders isto é mais fácil do que você pensa. Feita em silicone, cada bandeija faz um total de 24 "aliens" de cada vez.

**Preço:** US$ 8.45
**Onde encontrar:** neatoshop.com

# Emulador de bolso a320

Que tal carregar todos os videogames clássicos dentro do seu bolso? Este emulador portátil suporta jogos de NES, SNES, GBA, Sega Genesis, e Neo Geo. Com uma memória expansível via SD, ele garante que você nunca mais irá ficar entediado no ônibus ou na sala de espera do dentista.

**Preço:** US$ 99.99
**Onde encontrar:** thinkgeek.com



# Globo flutuante



Este objeto de decoração coloca na sua mesa um globo terrestre flutuando e girando, assim como nosso planeta. Você pode até passar a mão por cima e por baixo dele para mostrar que não tem fios - ele funciona por magnetismo.

**Preço:** US$ 55.00
**Onde encontrar:** onlyglobes.com




# Livro cofre

Todos temos segredos, seja uma carta que você escreveu e nunca enviou, uma fórmula secreta para a dominação mundial ou uma foto autografada da Rita Cadillac. Para estas e outras coisas secretas, existe este livro falso com um compartimento que possui segredo para abrir, garantindo a privacidade de seus segredos.

**Preço:** US$ 19.95
**Onde encontrar:** neatoshop.com

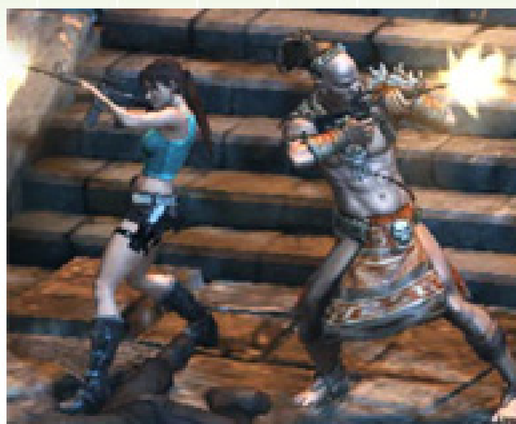
# Imãs de geladeira Star Wars



Se nem a cozinha da sua casa pode ficar sem um tema geek, talvez estes imãs de geladeira irão te agradar. Nas versões de Darth Vader, Luke Skywalker e outros personagens de Star Wars, estes imãs darão o toque nerd que faltava na sua cozinha!

**Preço:** US$ 5.95
**Onde encontrar:** neatoshop.com

## LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT
### PSN, LIVE, STEAM



A aventureira mais famosa dos games voltou agora em 2010 com Lara Croft and the Guardian of Light, um game que, apesar de não levar o nome Tomb Raider, é um dos melhores da série. Guardian of Light mantém Lara em busca de tesouros escondidos. A heroína descobre um espelho mágico antigo e, com isto, libera um demônio maligno, o qual ela mesma terá que derrotar. Desta vez ela tem a ajuda de Totec, o Guardião da Luz que nomeia o game, o que faz com que o game seja o primeiro da série com multiplayer cooperativo. Com gráficos muito bonitos e uma perspectiva de jogo similar a Diablo, Lara Croft and the Guardian of Light (à venda por 15 dólares) é um bom jogo, que diverte e honra a série Tomb Raider.

## MUSHROOM WARS
### PSN



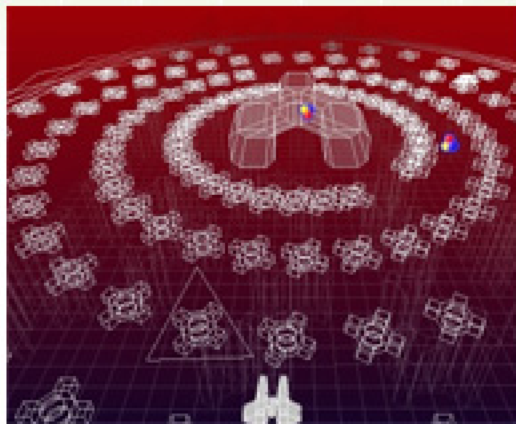
Jogos de estratégia não precisam ser extremamente complexos e longos (tais como StarCraft, Civilization e Command & Conquer) para serem divertidos. Um exemplo disto é Mushroom Wars, game para PSN que mistura o gênero RTS com tower defense e uma leve pitada de Worms. Não existe história neste jogo: tudo que você precisa saber é que você controla o exército de cogumelos alaranjados e tem que derrotar os exércitos azul, rosa e verde pelo domínio do Reino Funghi. São três tipos de estrutura diferentes: vilas neutras para aumentar o número de soldados; o arsenal que aumenta o poder dos soldados; e torres que são utilizadas para defender seu exército. Mushroom Wars custa 15 dólares e traz multiplayer para até 4 jogadores.

## MONDAY NIGHT COMBAT
### LIVE



Também seguindo a linha de que simplicidade é a alma do negócio está Monday Night Combat, um shooter exclusivamente multiplayer para a Live. A premissa é básica, mas criativa: você participa de um programa de TV onde o principal objetivo é derrotar os seus adversários e ganhar grandes quantidades de dinheiro. São dois modos diferentes de jogo: Blitz alia quatro jogadores em uma só equipe e eles têm que derrotar diversas ondas de robôs que ficam mais difíceis conforme o tempo passa. O outro modo é o Crossfire, que coloca 12 jogadores em dois times de seis e faz ambos se enfrentarem, com o objetivo de destruir a Moneyball adversária enquanto protege a sua própria. Monday Night Combat sai por 15 dólares.

## SPACE INVADERS INFINITY GENE
### PSN, LIVE



Volta e meia surgem remakes ou reimaginações de games clássicos. A bola da vez agora é Space Invaders Infinity Gene (10 dólares), da Taito, a mesma empresa que criou o game mais de 20 anos atrás. Infinity Gene se mantém fiel ao game original: você controla uma nave e tem que se defender de hordas e mais hordas de alienígenas, naves espaciais e outras criaturas. A novidade está na inserção de elementos de RPG no jogo. Conforme o jogador avança no game, ele vai liberando novas armas, naves e habilidades para utilizar contra os invasores. Além disso, o jogo conta com quatro modos de jogo: o clássico, o Bonus Mode, o Challenge Mode e o Music Mode, que cria fases de acordo com músicas que você enviar pro console.

# A IMPORTÂNCIA DO VOTO

Todo dia vemos nos jornais, nas TV's, nos rádios e na internet uma série de escândalos políticos envolvendo os parlamentares brasileiros. São desvios de verba, contratações irregulares, nomeação de parentes para cargos públicos, mal uso do nosso dinheiro, etc. Cada novo caso de corrupção que é descoberto passa, na quase absoluta maioria das vezes, quase impune, sem nenhum tipo de castigo aos culpados. Mas o que nós eleitores podemos fazer para mudar e melhorar a atual situação de podridão que se tranformou a política brasileira?




A resposta para essa pergunta, que parece complicada, na verdade é super simples: votar com consciência e depois cobrar dos nossos políticos as promessas de campanha. Antes de mais nada é preciso que nós deixemos de lado o nojo e a repugnação pelos políticos e passemos a pensar em nós mesmos, no presente e no futuro do nosso país. Devemos estar atentos às ações dos políticos durante os seus mandatos, sabendo o que cada um dos nossos escolhidos faz ou deixa de fazer, para que nas próximas eleições não sejamos enganados com propagandas falsas ou promessas de campanha que nunca serão cumpridas.

É importante acompanhar os noticiários, com atenção e critério, para saber o que nosso representante anda fazendo. Pode-se ligar ou enviar e-mails perguntando ou sugerindo idéias para o seu representante. A cobrança também é um direito que o eleitor tem dentro de um sistema democrático. Por isso, mesmo que as eleições já tenham passado, lembre-se: voto não tem preço, tem consequências!

# Game Over

Continue?

Yes No

# NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Call of Duty: Black Ops



Assassin's Creed: Brotherhood



Fable 3



Rock Band 3



Star Wars: Force Unleashed 2

revista digital

# ARKADE

games / tecnologia / cultura

## PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMESGERAL

Rock Games

"Por que games é o nosso rock!"

GAME TOTAL

www.gametotal.com.br

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Goluch com.br

OPS!FORUM .COM.BR

PRODUZIDO POR

Pixel3

EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura